COMPRE JÁ ESTA BRIGA !!!!

11

HERÓIS DO FUTURO



R$ 1,85



QUEM VEIO PRIMEIRO?



KAMEN RIDERS

GRÁTIS PARA MONTAR E GUARDAR



ENTREVISTA EXCLUSIVA COM OS CAVALEIROS

CONCORRA A UM SUPER VIDEO GAME



GRÁTIS

A HERÓIS DO FUTURO JÁ ESTÁ NO NÚMERO 11. NESTA EDIÇÃO VOCÊ VAI GANHAR ESTA INCRÍVEL CAIXINHA PARA MONTAR E GUARDAR SUA COLEÇÃO DE REVISTAS DO NÚMERO 01 AO 10.
NÃO É DEMAIS ?!!!



COMPRE JÁ ESTA BRIGA !!!!

11

HERÓIS DO FUTURO

EDITORA PRESS

R$ 1,85



QUEM VEIO PRIMEIRO?



KAMEN RIDERS

GRÁTIS PARA MONTAR E GUARDAR



ENTREVISTA EXCLUSIVA COM OS CAVALEIROS



CONCORRA A UM SUPER VIDEO GAME

CLUBE DOS HERÓIS DO FUTURO

Tem gente que parece que não sei, viu! Que cooooisa!!!! Temos uma porção de sócios-fantasmas, que não têm cara... não mandaram fotografia, pode? Enquanto uma multidão de leitores começa a receber nossa super-carteirinha de super-hiper-sócio, outros estão só esperando... Olha, se você mandou seus dados e não a sua cara é bom mandar logo, antes que fique sem o fanzine também! Então vai lá... A ficha continua aí embaixo pra quem ainda não faz parte desse super-clube. Preencha, mande pra gente e não se esqueça da foto!!!

Nome:..

Endereço:..

Idade:......................... Em que série está?...............................

Endereço da escola:...

Qual o seu herói predileto?..

Nosso endereço é: Rua Armênia, 479 - Pres. Altino - Osasco - SP - CEP 06210-138

GANHE UM VIDEOGAME

Extra! Extra! O prazo para o concurso do Super Videogame foi prolongado!!! Com a greve que o correio fez em agosto a gente sentiu que muitas cartas atrasaram... então, como somos legais, vamos dar mais alguns dias pra você completar a frase: "Eu leio a revista HERÓIS DO FUTURO porque....................................
..................................". No envelope você tem de escrever: Concurso Ganhe um Videogame. É isso aí, gente! Mande quantas cartas quiser, mas bem rapidinho. Quem escrever a melhor frase vai ganhar esse superprêmio aí da foto. Não é demais?



EDITORA PRESS

HERÓIS DO FUTURO

ANO 1 - Nº 11

DIRETORIA
José B. Guimarães
Sergio C. Guimarães

DIRETORES EDITORIAIS
Gualberto Costa
José Alberto Lovetro - JAL

DIREÇÃO DE ARTE
Gerson Mora

EDITOR CHEFE
Januária Cristina
Priscila Ursula dos Santos (assistente)
Shirley Aparecida de Souza (assistente)

REDAÇÃO
Noriyuki Sato (Abrademi), Cristiane A. Sato (Abrademi), Mario Luiz C. Barroso, Sidney Gusman, Gabriel Bastos, J. B. Medeiros, Paulo Sayeg, Octavio Cariello, Marcia Lapenta, Ricky Goodwin, Heitor Pitombo, Wagner Augusto, Marcelo Alencar, JMM Kazi, Carlos Mann, Hero Magazine.

CORRESPONDENTES INTERNACIONAIS
Sonia Bibe (Holanda)
Joseph Luyten (Japão)
Sergio Langer (Argentina)
Alain Voss (Portugal)
Klaus Bonecker (Alemanha)
Vincent Plant (Bélgica)
Giovanni Rizzi (Itália)
José Peixoto (EUA)

REVISÃO
Sonia M. Nery Cavalheiro

ARTE
Ely Aragão
Telma Shimitsuo

PROJETOS ESPECIAIS
Olyntho Tahara
Anália Tahara (assistente)

FOTÓGRAFO
Moisés Pazianotto
Luciano Dias (assistente)

GERENTE DE MARKETING
Iara Lúcia Ferraz

GERENTE ADMINISTRATIVO
Paulo Marin

SECRETÁRIA GERAL
Silvana Agopian

SECRETÁRIA DE REDAÇÃO
Patrícia Zanoni
Juliana Guatelli

FOTOLITO E IMPRESSÃO
Margraf

Distribuição para todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
HERÓIS DO FUTURO é uma publicação semanal da editora PRESS TALENT - Redação, Administração e Publicidade - Rua Armênia, 479 - Presidente Altino- Osasco - São Paulo - CEP. 06210 -138.
FAX : (011) 702 3503.

Ahá! A gente aposta como você morria de curiosidade pra saber! Afinal de contas, quais são os signos dos CAVALEIROS DO ZODÍACO? Como é que ninguém tinha pensado em contar pra você antes? Pois é, pessoal, a HERÓIS DO FUTURO, com exclusividade, é claro, responde tudinho pra vocês! Mas vocês nem imaginam o trabalho que deu pra descobrir o signo e o tipo de sangue dos nossos heróis! ... Semanas correndo atrás deles que, aliás não têm tempo pra nada, vivem às voltas com tantas aventuras! ... muitos recados mandados, muitas noites em claro... Então, tá aí, galera! Devorem a reportagem! O Seiya, inclusive, já passou um fax dizendo que a matéria foi superaprovada por eles! Ah! Tem também a reportagem das "cópias" dos super-heróis! Capitão Marvel não gostou muito de ser comparado ao Super-Homem e quer discutir o assunto, essas coisas ... Mas isso a gente resolve depois com ele... Agora você tem é que botar sua criatividade pra funcionar e curtir este número de montão!



BALAS E BONEQUINHOS DOS "VIRTUA FIGHTER"

Para quem curte games e animação japonesa, essa é uma dica animal: bonequinhos articulados para montar e pintar dos VIRTUA FIGHTER, fabricados pela BANDAI (a mesma dos bonecos dos Cavaleiros e dos Power Rangers). Para quem não conhece, os VIRTUA FIGHTER são um game da fabricante de softwares japonesa SEGA, que está fazendo sucesso pelo mundo por usar técnicas de animação tridimensional com computação gráfica. O legal é que estes bonecos, importados do Japão, são fáceis de montar e vêm com um punhadinho de balas de brinde. Para pintá-los, basta usar tinta plástica escolar ou de plastimodelismo. A coleção completa tem 5 personagens: a SARA, o KAGE, o AKIRA, o JACKIE e o PAI (foto). O mais engraçado é que, em São Paulo, a gente encontra esses bonecos em mercearias de comida importada no bairro da Liberdade e até em feiras livres espalhadas pela cidade (são vendidos como comida, não como brinquedos). Os preços variam entre R$ 3,00 e R$ 5,00.



DELICIOSAS: ULTRABALINHAS

No bairro da Liberdade, em São Paulo, você pode encontrar as coisas mais inusitadas, remexendo nas prateleiras das lojas. A última novidade são as balas do ULTRAMAN, importadas do Japão. Olha só que barato: as balinhas têm as carinhas estilizadas do Ultraman, do Ultraseven e de uns monstrinhos e vêm em 4 sabores (morango, limão, laranja e uva Itália). O mais divertido é que em cada bala vem uma ilustração e uma pergunta que vale de zero a mil pontos, em 5 níveis diferentes. A cada resposta correta que você der, some os pontos e veja que nível você conseguiu, no verso da embalagem. Além disso, dentro da embalagem vem um brinde: adesivos colecionáveis da Família Ultra SD (do inglês "Small Dimension"- Dimensão Pequena). Não é legal?





PIRACICABA É A CAPITAL DO HUMOR

Quem quiser rir com cartuns, quadrinhos e caricaturas tem de ir para Piracicaba. A cidade fica no interior de São Paulo mas é considerada a Capital do Humor. Tudo por causa do Salão Internacional de Humor que acontece por lá há 22 anos. São trabalhos vindos da China, Ucrânia, EUA, França, Egito e mais uns 40 países, inclusive Bósnia. Já imaginaram um desenhista fazendo seu trabalho debaixo de todo aquele tiroteio na guerra só para mandar para o Salão no Brasil? Pois é. Neste ano está sendo homenageado o cartunista Fortuna que era do Pasquim e morreu há uma ano. O presidente do Salão é o Zélio e dentre os jurados estavam JAL e Gualberto que já colaboram com a organização há mais de sete anos. Na área de quadrinhos os premiados foram CACO do Rio de Janeiro e Silvio Silveira da Silva do Rio Grande do Sul. O grande prêmio do Salão de R$ 2.000,00 foi para Willian Hussar com uma incrível história em quadrinhos tridimensional com bonequinhos de massa e roupinhas de personagens confeccionadas uma a uma. Sem dúvida, uma das maiores competições no mundo tanto em participações como em qualidade. Marcelo Pinto (O Estado de São Paulo) ganhou na categoria de caricatura, Jurij Kosobukin (Ucrânia) ganhou no cartum e Valentim Druzhinin (Ucrânia) faturou na categoria charge. Quem quiser curtir é só passar por Piracicaba no Teatro Municipal, R. Gomes Carneiro, 1212.



WILLIAN HUSSAR



MARCELO PINTO

CACO



SILVIO SILVEIRA DA SILVA



HERÓIS QUE SALVAM A TELA DO SEU COMPUTADOR



Quem usa direto o computador sabe como é isso: a gente liga o equipamento logo cedo e só desliga antes de dormir. Nesse meio tempo, a gente sai para almoçar, vai ao banheiro, mas deixa tudo ligado por preguiça de desligar e ligar de novo. De repente, você percebe umas marcas estranhas na tela, que lembram sombras de alguma coisa que ficou muito tempo parada lá. São pontos "queimados"por causa do uso inadequado. Para evitar esse tipo de estrago, existem os "screen savers" (protetores de tela), que são programas de desenhos animados projetados especialmente para a tela do computador. Bonitos, divertidos, com vozes e músicas, esses "screen savers" estão se tornando bastante populares nos EUA e já podem ser encontrados em algumas "software houses" em São Paulo e no Rio. Tem para todos os gostos. OS SIMPSONS tem 16 opções de tela, com toda a turma do Bart, da Lisa, da Maggie, do Homer e da Marge. Se você gosta dos heróis da Marvel, proteja sua tela com o Wolverine, o Ciclope, a Tempestade e o Magneto (os X-Men). Os fãs de JORNADA NAS ESTRELAS têm uma ótima opção com o Capitão Picard, o Data e cenários da USS Enterprise. Mas se você prefere mais ação, GUERRA NAS ESTRELAS traz duelos com o sabrelaser, idas ao hiperespaço e a famosa corrida para destruir a Estrela da Morte. Agora, se seu negócio é animação japonesa, divirta-se com as constantes mudanças de RANMA 1/2, vendo o Ranma mudar de homem para mulher, a Sham Pu de mulher para gatinha, o Ryoga de homem para porquinho... Detalhe: todos esses "screen savers" vêm também com brindes, posters e cards. Nos States, eles estão disponíveis em versões para PC (precisa de Windows 3.1, MS DOS 5.0 e placa de som) e Macintosh (precisa do System 7 e drive para CD-ROM).











MAIS KOMBAT



Um dos mais populares e violentos games de todos os tempos, o MORTAL KOMBAT, ganhou nos Estados Unidos três novas versões. Para os mais desavisados: MORTAL KOMBAT parte da premissa de um torneio de artes marciais, em que cada personagem pode lutar com as características de que dispõe numa luta "fatal", e vence o que se sair melhor em três lutas. Em setembro, o Radio City Music Hall (que produziu os shows ao vivo da abertura da Copa de 94 e dos POWER RANGERS nos EUA) vai começar as apresentações de MORTAL KOMBAT - THE LIVE TOUR, trazendo para 187 cidades americanas muitos lutadores de artes marciais e efeitos especiais em shows ao vivo. Já o filme, que estreou no final de agosto nos Estados Unidos, traz Christopher Lambert (o feio mas charmoso herói de HIGHLANDER) no papel de RAYDEN, o THUNDER GOD. Mas os verdadeiros fãs do game estão aguardando o "MORTAL KOMBAT III", a versão do game para PC "rodável" em rede, que será lançado no mercado americano por volta de dezembro pra esquentar ainda mais as vendas de games no Natal.



CARDS PARA MONTAR

A onda nos EUA agora são os envelopes de cards que trazem, além dos próprios, um card para montar e deixar sobre a mesa. Veja este dos GARGOYLES na foto. São personagens-feras que estouraram nas vendas e nos desenhos animados deste ano pelas terras do Tio Bill Clinton. Em breve futuro teremos cards tridimensionais e personagens cada vez mais feras. Para curtir nas principais lojas de importados.



FAN TEXT CAVALEIROS DO ZODÍACO



Os FAN TEXT são uma mania japonesa... Sob a forma de entrevistas simuladas, eles são criados pelos fanzineiros junto com outras ilustrações e quadrinhos sobre o desenho ou personagem. Trata-se de uma brincadeira em que os fãs fazem perguntas aos personagens, pra saber um pouco mais a respeito deles. Essa mania pegou tanto no Japão que alguns redatores de FAN TEXT acabaram se tornando escritores de livros mesmo! Só pra se ter uma idéia, há escolas especializadas em quadrinhos e animação que dão cursos de redação e roteirização pra isso. Só sobre os CAVALEIROS existem dois romances juvenis com histórias que não aparecem nem nos quadrinhos nem nos desenhos animados. Essa onda de FAN TEXT acabou indo para os Estados Unidos e Europa, onde os fãs de desenhos japoneses também passaram a publicar entrevistas e contos. A "entrevista" que você vai ver apareceu na revista TSUNAMI, que apesar do nome (pasme!) é francesa. Ela é especializada em desenhos animados japoneses exibidos na TV daquele país. A repórter HENRIETTE DEMONT foi à mansão KIDO entrevistar os CAVALEIROS DO ZODÍACO. Foi recebida por TATSUMI e levada ao jardim, onde a srta. SAORI KIDO e quatro de seus guardiões falaram à revista.

Repórter: Srta. KIDO, nossos leitores gostariam de saber a respeito de seus planos para o futuro, agora que os desentendimentos com o Sr. POSEIDON parecem ter sido resolvidos...
SAORI: No momento, pretendo me concentrar em trabalhos pela paz, de preferência junto à Fundação e organizações mundiais. Há muito ainda para ser feito pelos povos da África, do Oriente Médio e até mesmo da Europa.
R.: Como é o dia-a-dia de vocês quando não estão em alguma batalha?
SAORI: Os rapazes ou estão treinando ou estão cuidando de coisas particulares. Eu costumo permanecer aqui na mansão e pelo menos um deles fica comigo e com o TATSUMI. De vez em quando o IKKI também passa uns tempos aqui. Sempre há algo a ser feito; desde o incêndio as reformas ainda não acabaram. Além disso, precisamos de mais quartos na ala dos hóspedes pois o SEIYA ainda está morando na marina e não temos um quarto para o IKKI...
R.: Falando nisso, onde está ele?
SHUN: Nós nunca sabemos ao certo.



Meu irmão é assim mesmo, mas ele sempre aparece quando precisamos de ajuda. É difícil ele estar conosco se é para ir passear ou coisa do gênero...
R.: O temperamento dele influi no espírito de grupo de vocês?
SEIYA: Hoje, acho que não. Respeitamos o IKKI, pois ele é um amigo e um grande aliado. É verdade que tivemos uns probleminhas no passado, mas creio que já superamos isso tudo.
R.: Se me permite uma observação, mesmo entre vocês percebe-se que existem graus de afinidade. Me parece que você (HYOGA) se dá bem com o SHUN mas não com o IKKI...



HYOGA: Não, não acho que seja bem assim... Tive meus desentendimentos com o IKKI, mas isso já passou. Em relação ao SHUN, sempre tivemos um bom relacionamento, mas isso porque ele é uma pessoa fácil de se lidar. Além disso, ele me salvou a vida em muitas ocasiões e gosto de lhe demonstrar o quanto sou grato por isso... Não precisa



chorar,
SHUN!
SHUN: Desculpe...
R.: De onde vocês acham que vem esse forte espírito de equipe entre vocês?
SHIRYU: Creio que vem de nossas próprias vidas. Somos todos órfãos e acabamos nos unindo por causa das dificuldades que tivemos de enfrentar. Damos uns aos outros motivação e força pra vencer e para isso a amizade é fundamental.
R.: Srta. KIDO, é verdade que os Cavaleiros precisam pedir a Atena permissão pra sair do Santuário ou para se casar?
SAORI: Antigamente havia esse costume, mas hoje em dia isso não faz sentido. Depois dos problemas com ARES, tornamos as regras de acesso ao Santuário mais flexíveis. Quanto aos casamentos, os Cavaleiros não precisam mais pedir permissão, mas faço questão de ser convidada (risos).
R.: Sem ser muito inconveniente, quero lhe perguntar se há planos de casamento em vista, srta. KIDO.
SAORI: Bem...Não exatamente pra mim. Um de meus Cavaleiros pretende se casar em breve e me convidou para realizar a cerimônia. Fiquei feliz com a notícia. Afinal, tenho de zelar pelas futuras gerações de Cavaleiros. Ainda sou jovem e tenho muito trabalho a realizar antes de pensar em mim mesma, mas espero um dia ver a mansão cheia de crianças correndo pra lá e pra cá, do mesmo jeito de quando todos nós éramos pequenos.
R.: Obrigada a todos pela atenção.
SAORI: Não há de quê.
SEIYA: Foi um prazer.

Cristiane A. Sato
(ABRADEMI)

nome: SHUN AMAMIYA
título: Cavaleiro de Andrômeda
status: bronze
aniversário: 9 de setembro
local de nascimento: Japão
altura: 1,65 m
peso: 51 kg
grupo sanguíneo: A
local de treinamento: Ilha de Andrômeda
traços característicos: cabelos esverdeados
arma: "corrente de Andrômeda", "defesa circular" e "tempestade nebulosa"
adora: seu irmão
detesta: briga
esporte favorito: vôlei
hobbie: arrumação, cozinhar

nome: IKKI AMAMIYA
título: Cavaleiro de Fênix
status: bronze
aniversário: 11 de maio
local de nascimento: Japão
altura: 1,86 m
peso: 75 Kg
grupo sanguíneo: B
local de treinamento: Ilha da Rainha da Morte
traços característicos: cicatriz na testa
arma: "ave fênix" e "ilusão de fênix"
adora: que o deixem em paz
detesta: que lhe dêem ordens
esporte favorito: rugby (futebol americano)
hobbie: dormir

nome:SHIRYU SUIYAMA
título: Cavaleiro de Dragão
status: bronze
aniversário: 7 de março
local de nascimento: China
altura: 1,82 m
peso: 70 kg
grupo sanguíneo: A
local de treinamento: China - Montanhas de Ro
traços característicos: nenhum
arma: "cólera do dragão" e "dragão nascente"
adora: gyõza (prato oriental que SHUNREI faz muito bem)
detesta: gente cruel
esporte favorito: artes marciais em geral
hobbie: meditação



nome: ALEXEI HYÕGA YUKIDA
título: Cavaleiro de Cisne
status: bronze
aniversário: 19 de abril
local de nascimento: União Soviética (hoje, Rússia)
altura: 1,76 m
peso: 63 kg
grupo sanguíneo: AB
local de treinamento: União Soviética (hoje, Rússia) leste da Sibéria
traços característicos: nenhum
arma: "pó de diamente", "trovão aurora" e "execução aurora"
adora: ajudar alguém
detesta: que desrespeitem a memória de sua mãe
esporte favorito: nenhum em especial, gosta de todos
hobbie: leitura, ouvir música

nome: SEIYA OGAWARA
título: Cavaleiro de Pégaso
status: bronze
aniversário: 20 de dezembro
local de nascimento: Japão
altura: 1,70 m
peso: 57 kg
grupo sanguíneo: O
local de treinamento: Grécia - Santuário
traços característicos: nenhum
arma: "meteoro de Pégaso"
adora: SAORI KIDO
detesta: natto (comida japonesa à base de soja fermentada)
esporte favorito: futebol
hobbie: passear



QUEM VEIO PRIMEIRO?

Plágio e falta de imaginação entre os heróis

SUPER-HOMEM

Existem muitos heróis com poderes parecidos, às vezes até idênticos, no mundo dos quadrinhos. Essas semelhanças geralmente são frutos da falta de originalidade dos artistas, mas existem piadas e até casos de processos na justiça. Conheça agora alguns dos "gêmeos" mais famosos dos quadrinhos:



CAPITÃO MARVEL

SUPER-HOMEM & CAPITÃO MARVEL

Apesar de não ser alienígena, o CAPITÃO MARVEL possui quase todos os poderes do SUPER-HOMEM. Criado em 1940, portanto dois anos depois do HOMEM DE AÇO, o simpático CAPITÃO passou da editora Fawcett para a DC Comics quando esta ganhou um processo por plágio na justiça.

NAMOR & AQUAMAN

AQUAMAN foi criado em novembro de 1941, exatamente dois anos depois de NAMOR, justamente por causa do sucesso do PRINCIPE SUBMARINO. Além de anfíbios, ambos são ex-soberanos da lendária Atlântida e nunca deram sorte no amor.

HOMEM-BORRACHA, HOMEM-ELÁSTICO & SR. FANTÁSTICO

Os três esticam, puxam e fazem o diabo com seus corpos maleáveis, mas o cômico HOMEM-BORRACHA





NAMOR & AQUAMAN





MULHER-MARAVILHA & GLORY

surgiu primeiro (1941), seguido pelo detetivesco HOMEM-ELÁSTICO (1960) e pelo científico SR. FANTÁSTICO (1961).

FLASH & MERCÚRIO

FLASH (1940) nasceu antes de MERCÚRIO (1964). Mas, apesar de ser mais novo, o mutante da Marvel tem pais mais ilustres, tanto na vida real (Stan Lee & Jack Kirby) quanto na fictícia (MAGNETO).

ARQUEIRO VERDE & GAVIÃO ARQUEIRO

A idéia de disparar flechas cheias de truques surgiu com o ARQUEIRO VERDE em 1941. O vingador GAVIÃO ARQUEIRO apareceria, nos mesmos moldes, mais de 20 anos depois. Detalhe: como vilão!

LIGA DA JUSTIÇA & ESQUADRÃO SUPREMO

Roger Stern e George Pérez prepararam um superencontro entre Vingadores e Liga da Justiça. Como Marvel e DC Comics não chegaram a um acordo, os dois artistas não se apertaram e inventaram o Esquadrão Supremo, uma cópia deslavada da Liga, para enfrentar os Vingadores.

CONAN & GROO

Essa é piada! Em 1982, Sérgio Aragonés criou o engraçadíssimo GROO, uma tremenda sátira a CONAN, nascido em páginas de livro em 1932 e transplantado para os quadrinhos em 1970.

HOMEM-COISA & MONSTRO DO PÂNTANO

Aqui deu empate. Essas duas criaturas lerdas e nojentas surgiram em 1971 e tinham tudo para dar errado. O HOMEM-COISA deu mesmo. O MONSTRO DO PÂNTANO passou pelas mãos de Alan Moore, virou ídolo e até ganhou seriado de TV!

MULHER-MARAVILHA & GLORY

Rob Liefeld é um ótimo desenhista e um tremendo cara-de-pau. Em 1992, ele inventou GLORY, uma heroína com as mesmíssimas características da MULHER-MARAVILHA, criada em 1941. Depois, chamou o brasileiro Deodato Filho, que havia renovado a famosa PRINCESA AMAZONA, pra desenhar uma minissérie de sua personagem. Como já disse Mick Jagger, quando a homenagem é grande demais, talvez seja melhor chamar a polícia...

Mario Luiz C. Barroso

KAMEN RIDERS

Quem acompanhou a saga de BLACK KAMEN RIDER na TV, provavelmente imaginava que fosse apenas mais uma série da década de 80. E não era!



Na verdade, KAMEN RIDER tem tanta tradição no Japão quanto ULTRAMAN. Isso mesmo! Criada pelo desenhista Shotaro Ishinomori, a primeira série para a TV desse herói estreou em 1971 e contou com 98 episódios, encerrando-se em 1973. Nessa época, apenas um episódio por semana era exibido aos sábados em horário nobre pela TV NET. Viu como eles têm história? A idéia original de Ishinomori era a de um homem mutante, metade humano e metade gafanhoto, mas para os padrões da época um herói não combinava com essas características. Foi necessário, então, que o desenhista fizesse algumas mudanças em seu personagem.



KAMEN RIDER 1



KAMEN RIDER 2



KAMEN RIDER V3

OS PRIMEIROS RIDERS

TAKESHI HONGO, o KAMEN RIDER 1, criado com características de um gafanhoto e de um ciborgue, foi o primeiro de sua linhagem.

Os episódios da série misturavam ação com doses de suspense e eram recheados com muitos monstros (baseados na mistura de animais e insetos). Não demorou muito para o jovem TAKESHI HONGO ganhar um companheiro: HAYATO ICHIMONJI (lê-se ITIMONJI), o KAMEN RIDER 2. Juntos, enfrentaram uma organização secreta denominada SHOCKER, e mais tarde os GUELSHOCKER, com sua leva de monstros mutantes.

KAMEN RIDER 1 teve ainda três curtas para cinema: GO! GO! KAMEN RIDER! (18/7/71), KAMEN RIDER X SHOCKER (19/3/72) e KAMEN RIDER X JIGOKU TAISHI (16/7/72).

O TERCEIRO RIDER

Logo após o término dessa série, houve a estréia de KAMEN RIDER V3, personagem interpretado pelo talentoso Hiroshi Miyauchi (lê- se Miyauti), o chefe MASAKI de WINSPECTOR E SOLBRAIN. KAMEN RIDER V3 foi exibido de 1973 a 1974 pela mesma emissora de seu antecessor, contando com 52 episódios para a TV e dois curtas-metragens para o cinema. São eles: KAMEN RIDER V3 (17/3/73) e KAMEN RIDER V3 CONTRA OS MONSTROS DESTRON (18/7/73). O jovem SHIRO KAZAMI sofre uma operação mutante feita pelos KAMEN RIDERS 1 e 2, que implantam em V3 o seu cinto de transformação para que ele pudesse combater os mutantes de DESTRON. Em meio a seus combates, V3 se vê obrigado a lutar contra outro homem mutante construído por DESTRON, denominado RIDERMAN. Após alguns combates, RIDERMAN se tornou aliado de V3 na luta contra o mal, mas seus poderes são limitados se comparados com os demais KAMEN RIDERS.

RIDER MAN

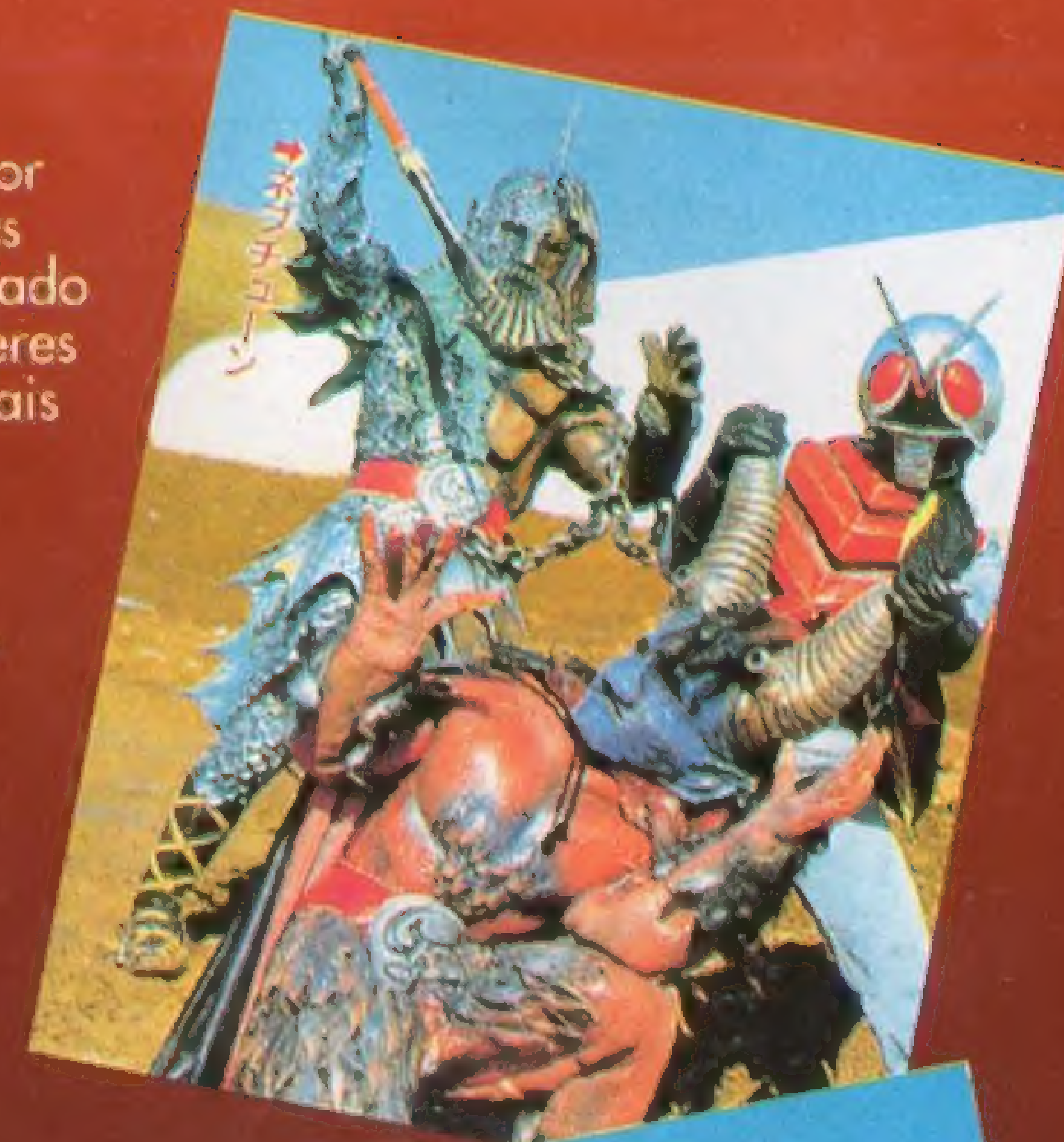


KAMEN RIDER X



KAMEN RIDER AMAZON





A SAGA RIDER CONTINUA

Ainda na onda dos RIDERS, Shotaro Ishinomori lança a série KAMEN RIDER X, contando o drama de KEISUKE JIN, um jovem cientista que sofre uma operação mutante feita pelo seu próprio pai. Para piorar, KEISUKE tem de enfrentar o poderoso império GOD, liderado pelo gigante KING DARK e sua leva de monstros. Em 1975 é a vez de KAMEN RIDER AMAZON entrar em cena. DAISUKE YAMAMOTO é um jovem japonês que vive na floresta Amazônica (quem diria!) e recebe do sábio BAGOO um bracelete proveniente do Império Inca que o transforma num KAMEN RIDER mais animal que humano. Um detalhe legal é que AMAZON não é um gafanhoto como os seus companheiros, e sim um homem lagarto com poderosas presas e garras capazes de fazer um monstro em picadinhos. AMAZON enfrenta inimigos como o IMPÉRIO GARANDER e os GUEDON, seres interessados em adquirir os poderes Incas. Na sequência, temos KAMEN RIDER STRONGUER, o RIDER elétrico. SHIGUERU JYO recebe seu cinto de transformação das mãos dos cientistas de BLACK SATÃ e passa a combater os monstros dessa organização e do Império DELZER. Esse RIDER é mais um que não é gafanhoto. Trata-se de um homem escaravelho. No final da década de 70 surge mais uma série do gênero: SKY RIDER, o único KAMEN RIDER capaz de voar. Com o aparecimento de NEO SHOCKER, HIROSHI TSUKUBA é operado por membros dessa organização e ganha diversos poderes mutantes, com os quais combate os terríveis monstros e aliados de



KAMEN RIDER STRONGUER



SKY RIDER



KAMEN RIDER SUPER 1





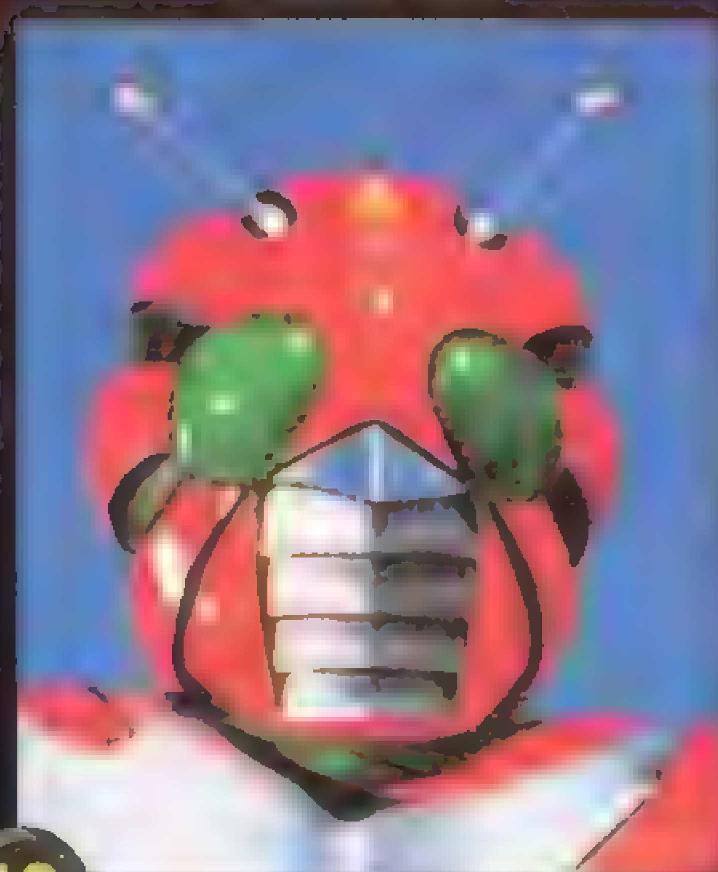


NEO SHOCKER. Com o poder dos sete KAMEN RIDERS anteriores, SKY RIDER fica mais forte e sua cor passa do verde escuro para o verde claro, aumentando ainda mais sua capacidade de luta. Em 1980 é a vez de KAMEN RIDER SUPER 1, o RIDER HIGHTEC. KAZUYA OKI é um jovem especialista em kenpô e piloto de ônibus espaciais que tem o seu corpo operado pelo DR. HENRY, conseguindo com o seu cinto de transformação assumir a identidade de KAMEN RIDER SUPER 1, lutando contra a República DOGMA e os ZINDOGMA constituídos por terríveis monstros e andróides. Em 1984, após anos sem KAMEN RIDER, o Japão é premiado com mais uma série de Ishinomori, dessa vez trata-se de KAMEN RIDER ZX, o RIDER ninja. Um guerreiro com 99% do seu corpo constituído por partes cibernéticas. RYO MURASAME é piloto de aviões Cesna. Capturado pelo Império BADAN, RYO sofre uma operação e passa a lutar para proteger a humanidade de mutantes cibernéticos.

O RIDER BLACK

Dois anos após ZX, surge uma das melhores séries de KAMEN RIDER dos últimos tempos, KAMEN RIDER BLACK (conhecido por aqui como BLACK KAMEN RIDER). A série que estreou no Japão em 1987 não poupou recursos com o figurino, e seus roteiros foram muito bem elaborados, além de contar com a participação de atores famosos. Foram no total 51 episódios para a TV e dois curtas para o cinema, além de um especial exibido após o último episódio da série, que infelizmente não chegou ao Brasil. Um detalhe interessante é que o ator Tetsuo Kurata que interpretou HISSAMU MINAMI (KOTARO MINAMI no original), o RIDER BLACK, canta o tema de abertura da série, que para nossa sorte não ganhou versão em português. Com histórias mais sombrias e dramáticas, o jovem HISSAMU sofre, junto com seu irmão de criação NOBUHIKO AKIZUKI, uma operação mutante pelas mãos dos sacerdotes de GORGOM para se tornarem os imperadores seculares BLACK SUN (sol negro) e SHADDOW MOON (sombra da lua). Para a infelicidade dos sacerdotes, HISSAMU consegue escapar e se volta contra a organização, já NOBUHIKO não tem a mesma sorte e é transformado em SHADDOW MOON, o príncipe das sombras. Após diversas batalhas tentando fazer com que SHADDOW voltasse ao normal, HISSAMU se vê obrigado a ter uma luta definitiva contra os GORGOM destruindo sua base e soterrando seu irmão de criação. Assim se encerra essa ótima série que teve uma seqüência em 89.

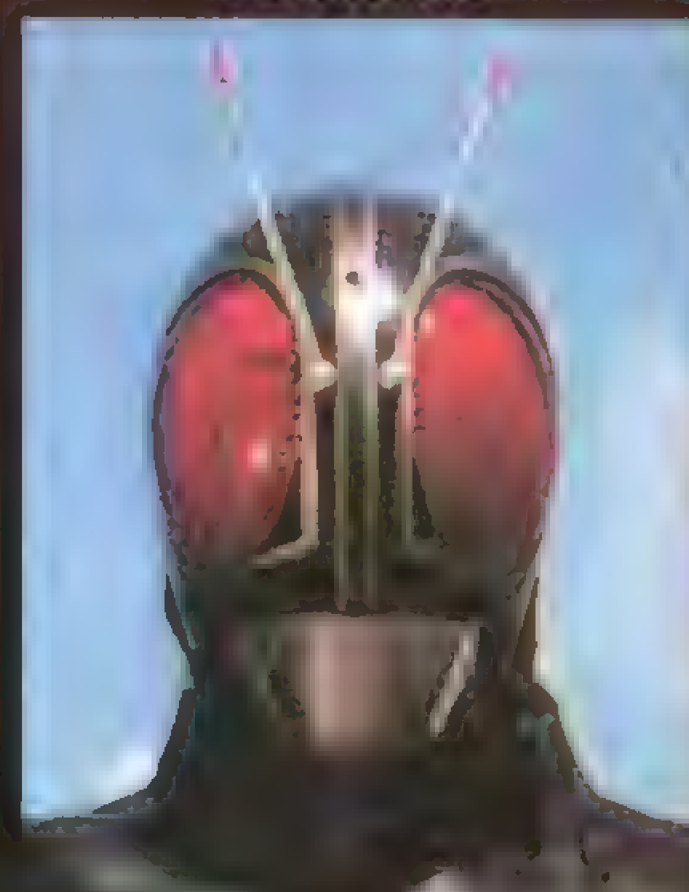
KAMEN RIDER ZX



KAMEN RIDER BLACK



KAMEN RIDER BLACK RX

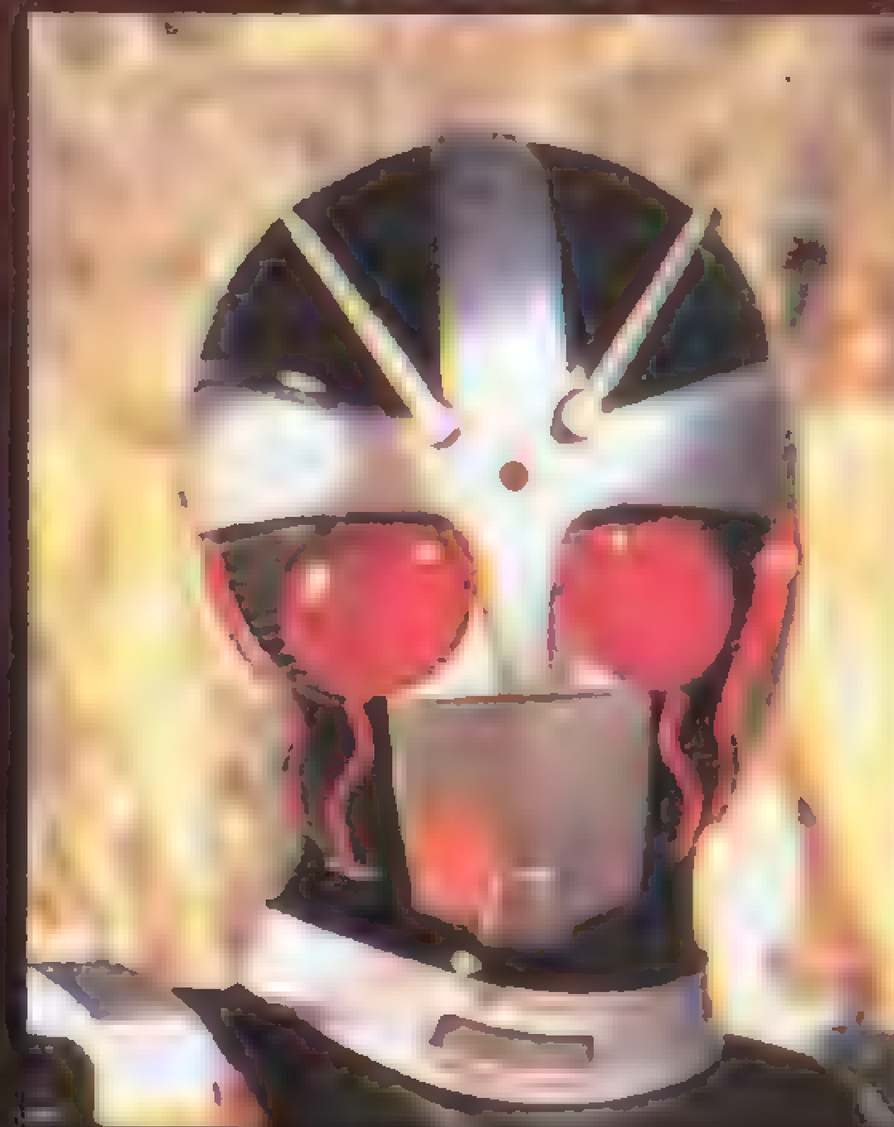


RIDER BLACK COM MAIS PODERES

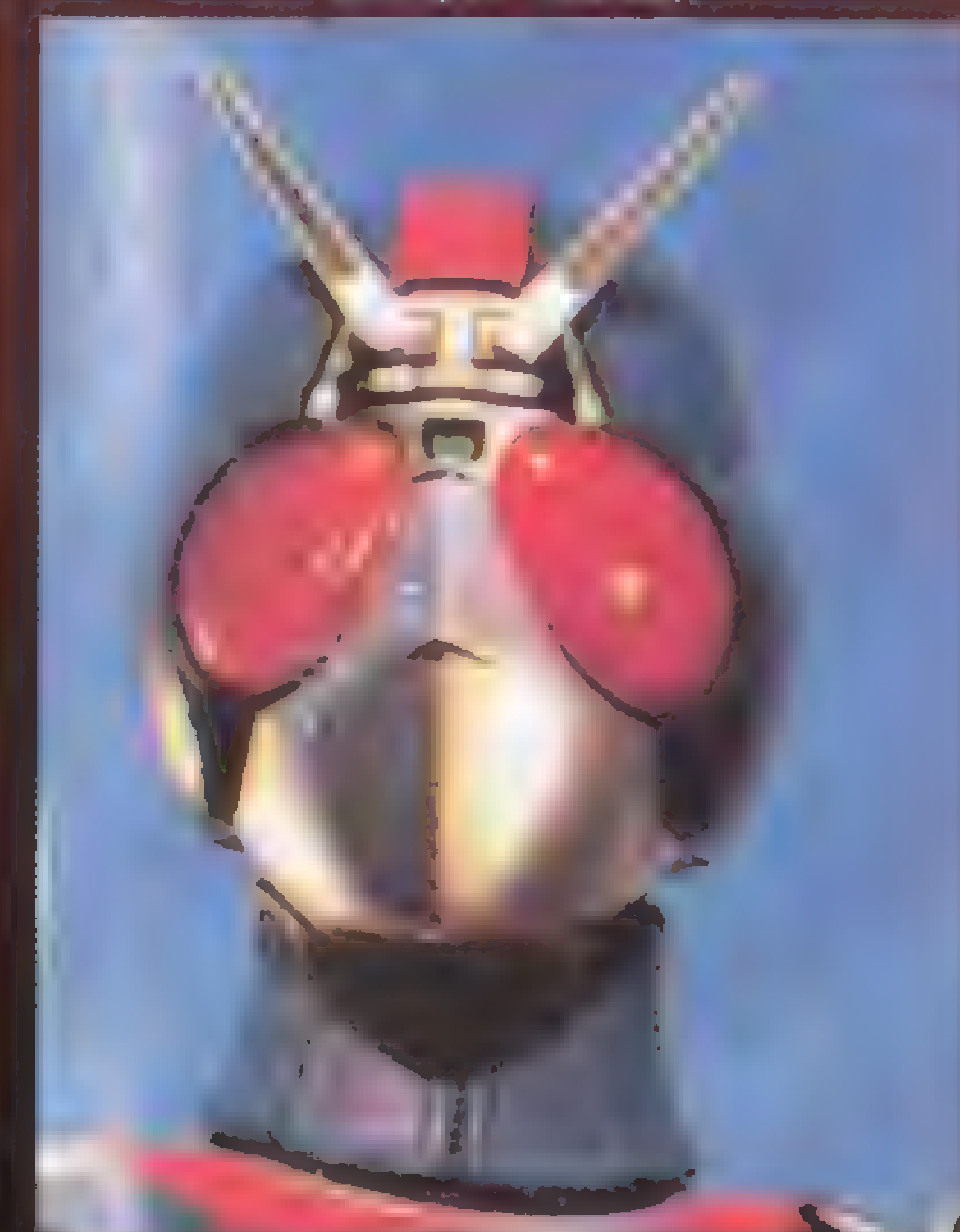
KAMEN RIDER BLACK RX contou com 47 episódios repletos de ação, mostrando a vida de HISSAMU após a destruição dos GORGOM e o aparecimento do IMPERIO CRISES. Em RX, nosso herói adquire novos poderes ao absorver os raios solares com o seu KING STONE, tornando-se filho do sol. Além disso, RX assume a forma de ROBORIDER, o príncipe da tristeza (imune ao fogo) e BIORIDER, o príncipe da fúria (capaz de assumir forma liquida). Merece destaque especial o retorno de SHADDOW MOON em dois episódios: 22 - SHADDOW MOON e 27 - O GRANDE CONTRA-ATAQUE: O RETORNO DO PRINCIPE DAS SOMBRAS, que ainda serão exibidos por aqui. Outra coisa legal é a aparicão dos dez KAMEN RIDERS anteriores que dão uma mãozinha a RX contra o monstro GRANZAIRAS, no episódio 44 - KAMEN RIDER! TODOS JUNTOS NA LUTA! KAMEN RIDER RX foi a última série do gênero, sendo seguido em 1991 pelos filmes SHIN KAMEN RIDER - PRÓLOGO, em 1993 KAMEN RIDER ZO, e em 1994 KAMEN RIDER J (o único capaz de se tornar gigante). O RIDER J tem ainda mais um curta para o cinema no qual se une com ZO pra derrotarem nada mais nada menos que SHADDOW MOON! Avante homens mutantes! Henshin! KAMEN RIDERS!

Marcos Roberto
HERO MAGAZINE

ROBORIDER



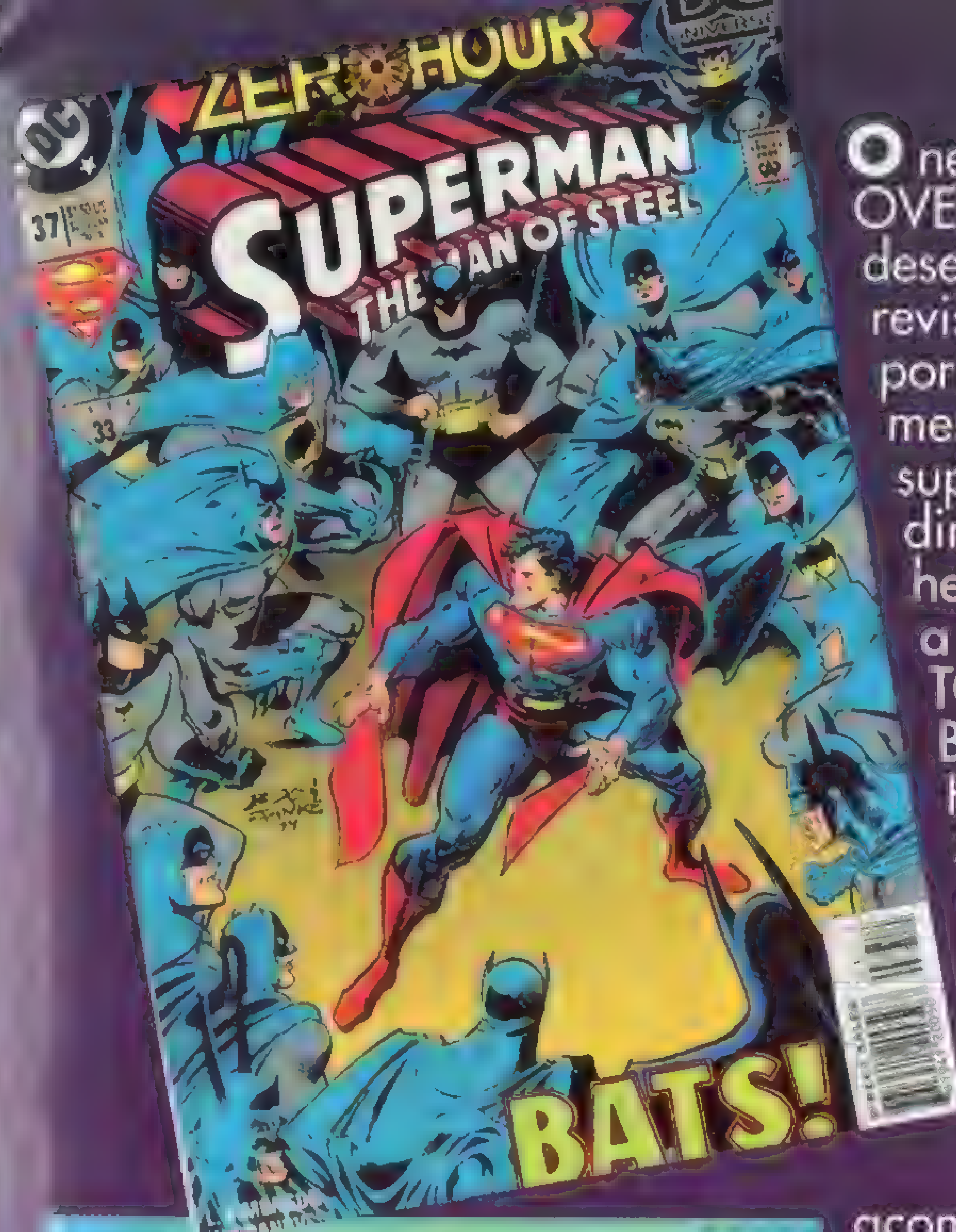
BAION RIDER



REVISTA ZERO - DC COMICS

CROSS OVER: QUE NEGÓCIO É ESSE?

Quando a gente está lendo uma matéria sobre quadrinhos, vira e mexe parece que vai haver um CROSS OVER entre vários heróis. Mas, afinal de contas, o que é um CROSS OVER?





O negócio é o seguinte: CROSS OVERS são histórias que se desenrolam em diversas revistas, interligando uma porrada de personagens na mesma aventura. Essas supersagas são descendentes diretas dos encontros entre heróis, que ocorrem desde a década de 50 (NAMOR e TOCHA HUMANA, BATMAN e SUPER-HOMEM, Liga da Justiça e Sociedade da Justiça etc). O grande problema dos CROSS OVERS é que, por serem muito longos, na maioria das vezes os leitores não tinham saco nem dinheiro - para acompanhar tudo. Só pra ter uma idéia, uma dessas megahistórias, ATOS DE VINGANÇA (publicada no Brasil nas revistas da Abril Jovem), nos Estados Unidos, só teve sua conclusão depois de três meses e 40 edições. Os CROSS OVERs surgiram como um jeito de melhorar as vendas de revista que não iam bem nas bancas. A estratégia era simples: para os leitores acompanharem a aventura inteira eram "obrigados" a comprar títulos que, normalmente, não liam.

E OS LEITORES?

Os fãs de gibis [illegible]! Por exemplo: se você só lê X-MEN, por que tem de comprar a revista dos VINGADORES para acompanhar seus



personagens favoritos? Então, depois da bronca geral da galera, os CROSS OVERS foram reformulados. A partir de 1990, as duas maiores editoras americanas a Marvel e a DC resolveram dar uma "enxugada" nas séries, limitando-as, na maioria dos casos, a cerca de 12 capítulos. Uma das saídas encontradas foi realizar essas séries somente nas edições anuais das revistas. O processo de criação de um CROSS OVER é bastante complicado e requer alguns cuidados. As aventuras dos personagens envolvidos têm que estar em sintonia e os seus artistas precisam trabalhar de maneira coordenada, para não dar nenhum furo.

LIGADO NOS CROSS OVERS

No Brasil, já foram lançados vários CROSS OVERS, geralmente em forma de minisséries. Fique esperto: aqui na HERÓIS DO FUTURO, você saberá o que rolou nas principais. Da Marvel saíram GUERRAS SECRETAS 1 e 2, MASSACRE MUTANTE, A QUEDA DOS MUTANTES, INFERNO, ATOS DE VINGANÇA, A GUERRA DO ALTO EVOLUCIONÁRIO, ATAQUES ATLANTES e DESAFIO INFINITO. Da DC foram lançados CRISE NAS INFINITAS TERRAS, LENDAS, MILÊNIO, INVASÃO, CONSPIRAÇÃO JANUS e ARMAGEDDON 2001. Para 1996, a Abril Jovem programou GUERRA INFINITA e CRUZADA INFINITA (Marvel) e ZERO HORA - CRISE NO TEMPO (DC), uma megassaga que vai durar dois meses. Portanto, prepare-se! Vem aí uma OVERDOSE de CROSS OVERs.

Sidney Gusman



QUEBRA-PAU NA LIGA DA JUSTIÇA!

BATMAN X SUPER-HOMEM! FLASH X ARQUEIRO VERDE! AQUAMAN X MULHER-MARAVILHA! Calma, não é nenhuma nova saga de quadrinhos em que os super-heróis enlouqueceram. Trata-se do game JUSTICE LEAGUE TASK FORCE, que permite ao jogador colocar os principais heróis da Liga da Justiça frente a frente, como se estivessem numa briga de rua. Você também pode escolher três vilões: DARKSEID, DESPERO e CHEETAH. Cada lutador tem três ou quatro golpes especiais, além de possuir cenários próprios, com boas ilustrações, animação razoável e efeitos sonoros bem legais, que lembram STREET FIGHTER II. Confira!



O FUTEBOL NO MANGÁ

Que o futebol entrou com tudo no Japão todo mundo já sabe. E que no Japão jogam mais craques tetracampeões do que no Brasil, também. Agora, que o mangá ajudou e muito a popularizar o futebol lá, poucos sabem. Há 15 anos ninguém falava em futebol japonês, que só existia em nível amador. O esporte nacional era o beisebol, seguido do karatê, judô, boxe, sumô e até do golfe.

CAPTAIN TSUBASA

Nesse cenário, Yõichi Takahashi, um desenhista de apenas 25 anos, fez mangá com um tema incomum na época: o futebol. A história se chamava CAPTAIN TSUBASA. Os desenhos eram sofríveis, mas Takahashi teve a chance de entrar na revista de quadrinhos de maior circulação do planeta, a SHÕNEN JUMP. O interessante é que o autor teve o cuidado de criar um personagem infantil que cursava o primário e só pensava em jogar bola. Ele entra no time da escola e é um craque nato. O tempo vai passando e TSUBASA vai crescendo junto com seus leitores. Em 1986, TSUBASA tenta o tricampeonato de futebol ginasial do Japão. Agora sem o seu técnico, o brasileiro ROBERTO HONGO, que o acompanhou desde o primário, o sonho de TSUBASA é crescer e levar a seleção japonesa (que nem existia) a conquistar a Copa do Mundo. No ano seguinte, TSUBASA já é o camisa 10 da seleção de juniores do Japão. A história do garoto japonês chegou a ser suspensa, após fazer sucesso como desenho animado na TV e no cinema, mas em 1994, depois de sua consagração na Liga de Futebol Profissional Japonesa (J-LEAGUE), Takahashi voltou a publicar novas aventuras de CAPTAIN TSUBASA.
Agora adulto e



CAPTAIN TSUBASA
promovendo prêmios da revista SHÕNEN JUMP, com as cores e os símbolos do São Paulo, então campeão mundial de clubes.



Ilustração da versão em desenho animado de MOERO! TOP STRIKER.



Revista especializada em paródia de animação, JUNIOR, com os CAVALEIROS DO ZODÍACO formando um time de futebol de várzea.



Capa de CAPTAIN TSUBASA, publicada originalmente na revista SHÕNEN JUMP. - Yõichi Takahashi - Ed. Shueisha - 1986

como um dos melhores jogadores de seu país, TSUBASA vai para o Brasil para jogar no São Paulo F.C.. TSUBASA se "abrasileira" e tem três fitas do Senhor do Bonfim (que os japoneses chamam de "missanga") amarradas em seu punho esquerdo. Durante um jogo São Paulo X Flamengo, TSUBASA explica a um repórter que elas representam três de seus desejos: terminar o ano sem se machucar, levar o São Paulo ao título brasileiro e vencer o mundial de juniores. Os ávidos leitores que acompanham a trajetória de TSUBASA certamente não estranharam esses ambiciosos sonhos do herói. Afinal, bem antes de o futebol se tornar popular no Japão, TSUBASA estava lá nas páginas da SHÕNEN JUMP e já fazia o maior sucesso com a criançada. Nessa época uma legião de aspirantes a futebolistas se inscreveram numa escola especializada em Tóquio, que teve um grande problema: nenhuma daquelas crianças queria treinar duro para aprender a modalidade. Assim como TSUBASA, eles queriam jogar como gênios, sem treinamentos na base do sangue e suor.

RUY RAMOS

Um herói de carne e osso ajudou também a popularizar o futebol no Japão. RUY RAMOS é um brasileiro que foi para lá há 18 anos, casou-se com uma japonesa e naturalizou-se japonês. Tendo batalhado pela profissionalização do futebol desde quando a coisa ainda engatinhava, RAMOS hoje joga no Verdy Yomiuri e é titular da seleção japonesa.



CAPTAIN TSUBASA defendendo as cores do São Paulo contra o Flamengo.

Quando criança, RAMOS morava no bairro do Ipiranga, em São Paulo. Ele lavava carros e trabalhava numa gráfica para se manter. Só jogava futebol nas horas de folga. Partiu para o Japão pra jogar num time amador e ganhar mil dólares por mês. Hoje, seu salário como profissional é de 100 mil dólares. O carinho do público fez com que RAMOS virasse personagem de dois mangás. RAMOS-KUN é uma série de tiras para crianças, que retrata com bom humor o jogador e seus amigos do Verdy. A outra história de RUY RAMOS é um mangá sério sobre o ídolo, ressaltando o lado humano desse herói e destacando seu esforço em firmar o futebol no Japão.

OUTRAS HISTÓRIAS

A revista SHÕNEN MAGAZINE, que concorre diariamente com a SHÕNEN JUMP, publicou o mangá OFF SIDE, de Natsuko Heiuchi. Esse mangá terminou em 92, após seis anos de sucesso, contando a trajetória de um garoto grandão e de seus amigos que gostam de futebol. Aqui também, apesar de a história terminar na formatura do colegial, há muitas citações sobre o futebol brasileiro. Além desses, é notável o sucesso de MOERO! TOP STRIKER e de ASHITAE FREE KICK. Ambos se transformaram em desenhos animados. Surpreendente é o sucesso desses mangás que falam de futebol. Afinal, a J-LEAGUE ainda está no seu terceiro ano, mas o futebol já é o segundo esporte do Japão, só perdendo para o beisebol. Aliás, nas últimas edições da JUMP não havia nenhuma história de beisebol, mas história de futebol havia!

Noriyuki Sato

APRENDA A DESENHAR SEU HERÓI

DÉCIMA PRIMEIRA LIÇÃO

POR PAUL SAGE

Quando você for esboçar uma figura, tanto em movimento como parada, procure sempre ser o mais objetivo e mais simples possível. Vamos então fazer um exercício com pincel, mas não fique chateado, caso não acerte na primeira. Faz parte do ensino a gente tentar e errar de início até descobrir o caminho. **(FIGURA 1)**. Com uma simples pincelada, com muita tinta, conseguimos uma forma indefinida e com a imaginação e alguns retoques obteremos desta mancha uma forma conhecida. Use bastante sua imaginação. **(FIGURA 2)**. Este exercício serve para firmar o seu traço. Adquirir velocidade e também criar habilidade com o pincel. Outro exercício para desenvolver velocidade pode ser executado com lápis com rabiscos rápidos tentando ficar com a mão bem firme. Depois tente desenhar alguém em uma pose parecida ao desenho **(FIGURA 3)**.







TOP 10

DESENHOS NA TV

OS DESENHOS ANIMADOS ESTÃO AGITANDO A GAROTADA.VEJAM SÓ OS DEZ MAIS VOTADOS. NAS PRÓXIMAS SEMANAS TEREMOS : TOP 10 REVISTAS, HERÓIS E VÍDEOS. ENVIE SEUS VOTOS E ESCREVA NO ENVELOPE PARA QUAL TOP 10 VOCÊ ESTÁ VOTANDO.



1- CAVALEIROS DO ZODIACO
(segundo mês nesta posição)



2- BATMAN
(subiu duas posições)



3- BEAVIS AND BUTT-HEAD
(primeiro mês no TOP 10)



4- ANIMANIACS
(caiu uma posição)



5- X-MEN
(caiu três posições)



6- PERNALONGA
(subiu três posições)



7- SIMPSONS
(segundo mês nesta posição)



8- PICA-PAU
(caiu três posições)

9- O MUNDO DE BOB
(caiu uma posição)



10- SPEED RACER
(primeiro mês no TOP 10)